任天堂 ファミリー コンピュータ

FAMICOM FAMILY



ファイナル ファンタジーII

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

SQF-FY

このたびは「ファイナルファンタジーII」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。より楽しく遊んでいただく為にも、ぜひこの取扱説明書をよくお読み下さい。

〈使用上の注意〉

■このカセットには、バックアップ機能がついています。セーブしたデータを確実に保存するために、必ずリセットスイッチを押しながら電源を切って下さい。また、本体の電源を入れたままでカセットを抜き差ししたり、むやみに電源スイッチをON・OFFしないで下さい。

■精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショックを避けて下さい。また、絶対に分解しないで下さい。

■端子部に触れたり、水にぬらさないようにご注意下さい。

■シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油ではふかないで下さい。

■ゲームをしない時はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいて下さい。

■テレビ画面からできるだけ離れて下さい。また、長時間ゲームをするときは、休憩をするようにしましょう。

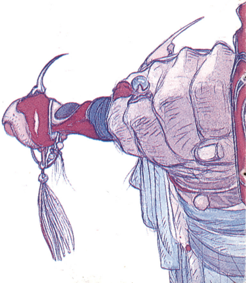
プレイヤーズ Final Fantasy II マニュアル

ストーリー

果しなく伝説に近い、遥か彼方の世界の物語………。

長く続いていた平和は巨大な悪の力によって破られた。悪の名はパラメキア皇帝。その魔力によって呼び出した魔物を操り、次々と他の国をその勢力下におさめていった。

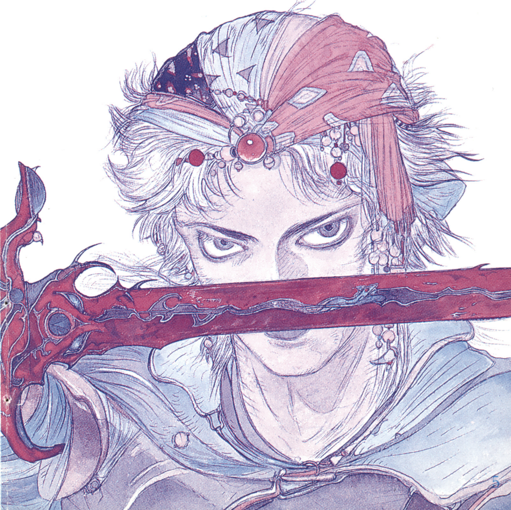
これに対して反乱軍もフィン王国にその力を集結し帝国に立ち向かったが、悪の力をようした帝国の前には、その力はあまりに無力であり、遂には辺境の町アルテアへと撤退するに至った。



フィンに住む4人の若者、フリオニール、レオンハルト、マリア、ガイ、彼らもその故郷を追われ、執拗な敵の追っ手から逃げ続けていた。すでに彼らは、帰る家も、暖かく迎えてくれる両親も失っていた。

そんな彼らの前に帝国軍の追っ手が………。

そして、ドラマは始まる。



スタート&コンティニュー

★ゲームスタート

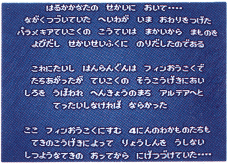


図1

ファミリーコンピュータに「ファイナルファンタジーII」のカセットを差し込み、スイッチを入れるとタイトル画面に続いてオープニングメッセージが出て来ます。

オープニングメッセージが出ている時にAボタンを押すと図2の画面が出て来ます。新たにゲームを始める時には「ニューゲーム」を選びます。

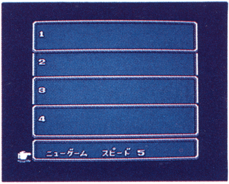


図2

「ニューゲーム」を選ぶと図3の名前登録画面が出て来ます。
4人の主人公に好きな名前をつけて下さい。名前は6文字まで、十字キーで選びAボタンで入力します。訂正はBボタンで、1つ前の入力に戻り

ます。名前が6文字に満たない時は足りない分をスペースで埋めて下さい。4人の登録が終わるといよいよゲームスタートです。



図3

★コンティニュー

セーブしたデータがある場合は図4の様に表示されます。続きをやりたい番号に☞を合わせAボタンを押します。セーブは4組まで可能です。(セーブP15参照)

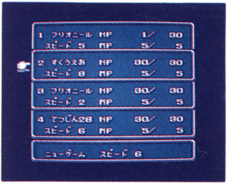


図4

◉メッセージスピードについて
※十字キーの左右でバトルシーンのメッセージ表示スピードを変えられます。8が最も早く表示されます。

情報収集

★会話。調べる

人と話をする時や、何かを調べる時は、その前に立ちＡボタンを押します。この時、画面左下にコマンドウインドが開いた時は、以下のコマンドが実行できます。



図 5

★おぼえる

会話の中に重要な単語があるとチャイムが鳴り、単語は【　】でくくって表示されます。同時に画面左下にコマンドウインドが表示されますので〝おぼえる〟コマンドを選び(図６)、覚える単語に☞を合わせＡボタンを押して下さい。単語はワードウインドに記憶されます。

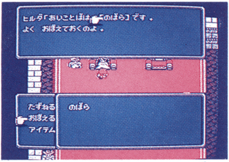


図 6

★たずねる

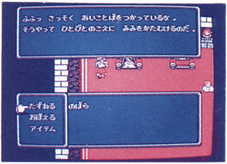


図7

コマンドウインドで"たずねる"コマンドを選ぶと、ワードウインドが開き（図7）、現在記憶している単語が表示されますので、たずねたい単語に☞を合わせAボタンを押します。

★アイテム

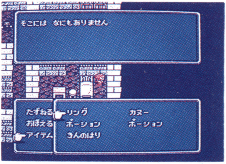


図8

手持ちのアイテムを人々に渡したり、何かに使いたい時は、このコマンドを選びます（図8）。手持ちのアイテムが表示されますので、☞で選びAボタンを押して下さい。

※ 話をしたり、調べてもコマンドウインドが開かない時は、上記のコマンドは実行できません。

バトルフォーメーション



図９

移動中にセレクトボタンを押すと図９の画面が出ます。この画面で戦闘時の各キャラクターの位置を決定します。☞でキャラクターを選びAボタンを押すごとにキャラクターが前後に移動します。決定したらBボタンを押すと元の画面に戻ります。例えば図10の様にセットすると戦闘時には図11の様になります。１度死んだキャラクターを生き返らせた場合、ポジションは後ろにさがっています。



図10

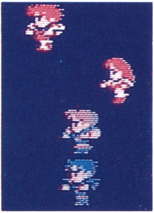


図11

※キャラクターを後ろにさげると、弓矢以外の通常攻撃を全く受けなくなりますが、こちらも敵に対して弓矢以外の武器では攻撃できなくなります。

※魔法は前後どちらで使っても有効です。同様に敵の魔法攻撃は後ろにいても前と同様のダメージを受けます。

※すべてのキャラクターを後ろにさげる事はできません。



メニュー画面

移動中にスタートボタンを押すと、図12の画面が表示され、キャラクターの現在の状態を見る事が出来ます。更に、下部コマンドの選択により、以下のコマンドが実行できます。

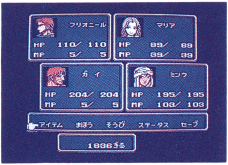


図12

★アイテム

持っているアイテムが表示されます（図13）。



図13

1）使う

使うアイテムに☞を合わせAボタンを2回押し、更に誰に対して使うかを決定して下さい。

2）入れ換え

それぞれのアイテムに☞を合わせAボタンを押します。

3）捨てる

　捨てるアイテムに☞を合わせAボタンを押し、更に画面右下の🗑マークに☞を合わせAボタンを押します。

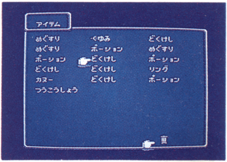


図14–1

★まほう

　☞で選んだキャラクターが身につけている魔法と、それぞれの熟練度（P34参照）が表示されます（図14–2 ）。コマンドの実施方法は、アイテムの場合と同様です。1度に全員に使う事も出来ます。



図14–2

★そうび

武器、防具を装備します(図15)。装備する箇所を選んでから、武器、防具、アイテムを選びます。攻撃力と防御力は右上に表示されます。



図15

アイテムの欄には戦闘中に使いたいアイテムを持たせて下さい。1人2つまで持てます。

★ステータス

各キャラクターの現在の状態を表示します(図16)。それぞれの項目はキャラクターの成長に大きくかかわります。各項目の意味については、P，38からの〝成長〟をお読み下さい。



図16

★セーブ

現在の状態をカセット内部に記憶します(図17)。4組までのセーブが可能ですので、コマンドを選んだら何番にセーブするかを決めて下さい。選んだ番号にすでに記憶されている場合は前のデータが表示されますので消去しても良ければ"はい"を、他の番号にセーブする場合は"いいえ"を選び再度コマンドを実行して下さい。

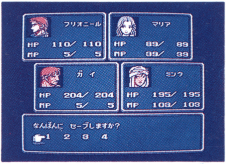


図17

※セーブはワールドマップ上ならどこでも可能です。城、町の中およびダンジョンの中では出来ません。

バトルシーン

移動中に敵に出会うと、画面がフラッシュしてバトルシーンに切り換わります（図18）。バトルシーンのコマンドは以下の通りです。

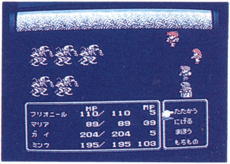


図18

★たたかう

手持ちの武器（または素手）で敵を攻撃します。☞で相手を選びAボタンを押して下さい。なお、手持ちの武器で戦う場合は有効範囲が限られており、前から2列目までの敵が攻撃の対象となります。上図の枠の中が有効範囲となります。

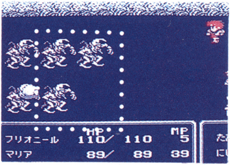


図19

★にげる

敵から逃げる時に使います。ただし、必ず成功するとは限りません。

★まほう

身につけている魔法を使います。コマンドを選ぶと魔法と現在のMPが、更にカーソルを動かすとその魔法の消費MPが表示されます（図20）。魔法を選んだら次は対象を選びます。敵か味方か、決定したらAボタンを押して下さい。



図20－1

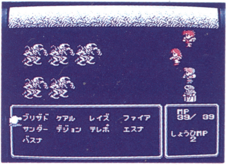


図20－2

※対象を敵、または味方全体とする事もできますが、その場合魔法の効力は弱まります。

★もちもの

コマンドを選ぶと手持ちの武器とアイテムが表示されます（図22）。

1）アイテムを使う場合

使用するアイテムに☞を合わせAボタンを2回押します。

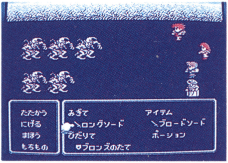


図21

2）武器を持ち換える場合

現在手持ちの武器と持ち換えたい武器それぞれに☞を合わせてAボタンを押します。

※実行後、再度コマンド入力待ちになります。持ち換えは、何回でもできます。

すべてのキャラクターの入力が終わると戦闘が開始されます。逃げ出すか、すべての敵を倒すと戦闘は終了します。

戦闘が終了し、結果が表示された後、アイテムを手に入れた場合図22の画面に切り換わります。左側の“おたから”の枠の中に表示されているのが新たに手に入れたアイテム、右側の枠が手持ちのアイテムです。新しいアイテムと右側の枠のスペースに☞を合わせ、それぞれAボタンを押して下さい。



図22－1



図22－2

新しいアイテムは欲しいが、持ち物が一杯だ、という場合はいらないアイテムと入れ換える事も出来ます。終わったら☞を終了に合わせAボタンを押して下さい。この時“おたから”の枠にあるアイテムはすべて捨てられてしまいます。

乗り物

「ファイナル　ファンタジーII」の世界には様々な移動の手段としての乗り物が存在します。それらを１つずつ手に入れるたびに、あなたの行動範囲は広がってゆく事でしょう。乗り物には以下の様なものがあります。

★カヌー

川や湖を移動出来ます。川や湖では敵が出ませんので、移動の時には有効に利用しましょう。

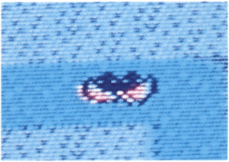


図23

★雪上船

雪の上を移動出来ます。雪上船を手に入れるまでは、雪原に入る事は出来ません。

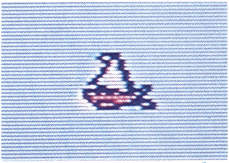


図24

★船

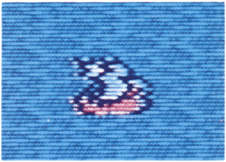


図25

歩くスピードの2倍で海を移動出来ます。物語の途中で手に入り、どこでも上陸する事が出来ます。また、ポフトとパルムを結ぶ有料の連絡船もあります。それぞれの町にいる船乗りに料金を払えば乗ることが出来ます。

★チョコボ

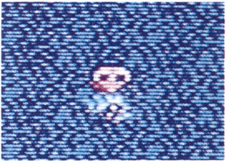


図26

どこかの森に住みついている鳥がチョコボです。つかまえる(頭を出した時に目の前でAボタンを押す)と、その背中に乗って、歩くスピードの2倍で地上を移動出来ます。しかし1度でも降りると逃げ出してしまい森へ帰ってしまいます。

飛空船

歩くスピードの４倍で空を飛ぶスーパーアイテム。物語の途中で手に入ります。離着陸には平地の一定のスペースが必要です。また、どこかのパブには金を払えば飛空船に乗せてくれるキャラクターもいます。

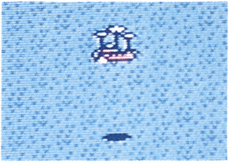


図27

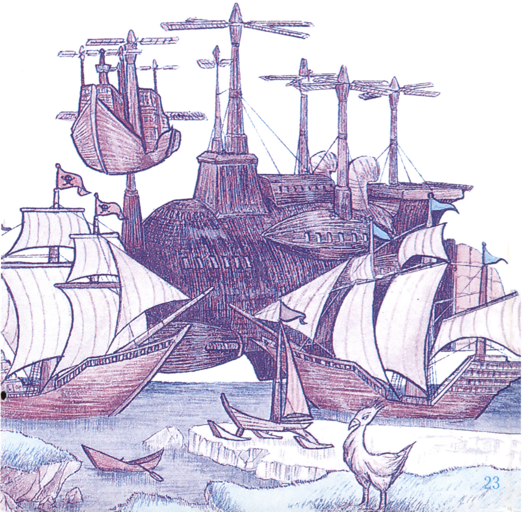


図28

話しかけると目的地と、そこに行くまでの料金が表示されますので、行き先を選んでお金を払って下さい。ただし、乗せて行ってくれるだけで、帰りは歩いて帰らなければなりません。乗る時は慎重に！

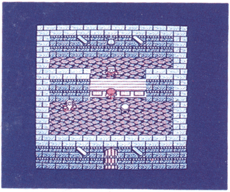


■船と飛行船から降りた時は、必ずその場所をチェックしておきましょう。そうしないとどこに置いたかわからない、なんて事になりますよ。
■連絡船は一隻しかありませんので、その町の港に船がないと乗ることは出来ません。でも、一度お金を払ってあれば、反対側の港に行った時に乗る事が出来ます。



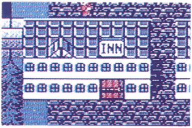
町

広い世界のあちらこちらには多くの町があり、様々な店があります。ここではそれぞれの店の役割を説明しましょう。



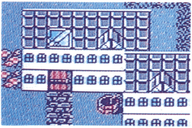
店の中ではカウンター越しに店の人に話かけて下さい。

A）宿屋



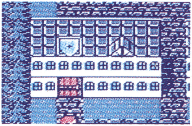
HP･MPを最大限まで回復できます。料金は消費したHP／MPにより異なります。

B）武器屋



武器の購入が出来ます。町により売っている武器は異なります。

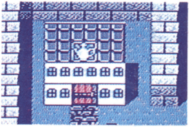
C）防具屋



防具の購入が出来ます。町により売っている防具は異なります。

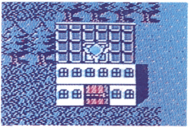
D）道具屋

アイテムの購入が出来ます。



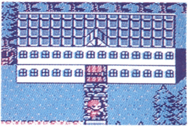
E）魔法屋

魔法の本の購入が出来ます。町によって売っている本は異なります。



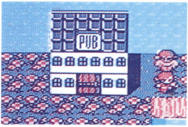
F）聖堂

死んだ仲間をよみがえらせる事が出来ます。



G）パブ

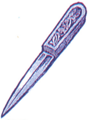
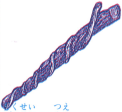
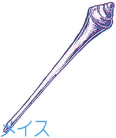
お酒を飲む事はできませんが、様々な情報が手に入ります。

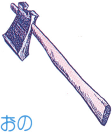


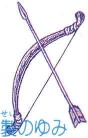
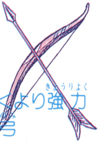
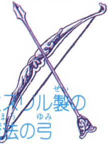
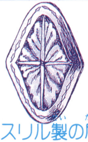
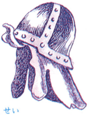
＊手持ちのアイテムはB～Eのどの店でも売る事が出来ます。

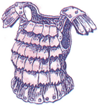
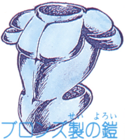
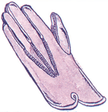
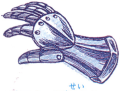
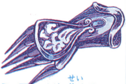
武器と防具

ここでは町で手に入る武器や防具をいくつか紹介します。これ以外にも数多くの武器や防具があります。あなたのキャラクターに適した武器や防具を装備する事が勝利への早道です。（武器は名称の前のマークがその種類を表します）

	ナイフ	タガー	ミスリルナイフ
ナイフ	 ナイフ	 大型のナイフ	 ミスリル製の魔法のナイフ
	つえ	メイス	ミスリルメイス
メイス	 木製の杖	 メイス	 ミスリル製のメイス

	ジャベリン	スピア	ミスリルスピア
スピア	 短い槍	 普通の槍	 穂先がミスリルの槍
	ブロードソード	ロングソード	ミスリルソード
剣	 幅が広い両刃の剣	 幅が広く両刃の長い剣	 ミスリル製のロングソード
	アクス	バトルアクス	ミスリルアクス
斧	 おの	 戦闘用の重いおの	 ミスリル製のおの

	ゆみ	ロングボウ	ミスリルボウ
ゆみ	 木製のゆみ	 長くより強力な弓	 ミスリル製の魔法の弓
	バックラー	ブロンズのたて	ミスリルのたて
たて	 軽い皮製の盾	 ブロンズ製の盾	 ミスリル製の盾
	かわのぼうし	かぶと	ミスリルかぶと
かぶと	 皮製のカッコイイ帽子	 木製のかぶと	 ミスリル製のかぶと

	ふく	かわよろい	ブロンズアーマー
ふく	 戦闘服	 皮製の鎧	 ブロンズ製の鎧
	かわてぶくろ	ブロンズのこて	ミスリルのこて
こて	 皮製の手袋	 ブロンズ製の小手	 ミスリル製の小手

アイテム

様々なアイテムはあなた達の旅の大きな手助けとなります。ここでは町の道具屋で手に入れる事が出来るアイテムを紹介します。

ポーション
50G

HP回復の薬です。

ハイポーション
500G

ポーションがより強力になったもの。

エリクシャー
50,000G

HP・MPをいっきに最大限まで回復します。この強力な薬は、作るのが非常にむずかしい為、高価なものとなっています。

めぐすり
100G

敵の攻撃で盲目にされた場合、命中率がぐんと下がってしまいます。この状態を回復する薬です。

どくけし

200G

毒には自然に消えるもの（どく）と治療しないと消えないもの（もうどく）があります。この猛毒を消す為に使う薬です。

じゅうじか

1000G

敵に呪われると攻撃が鈍くなります。この状態を回復するには聖なるじゅうじかを使います。

とんかち

2000G

戦闘中敵の魔法で、呪文を忘れてしまった時に使用し、記憶を取りもどします。

おとめのキッス

2500G

魔法によって、姿を変えられてしまった者を回復する薬です。

きんのはり

2500G

人間を石にかえてしまう魔法をかけられた時に一瞬で元に戻る神秘の針です。

フェニックスのお

5000G

激しい戦闘で死んでしまった仲間をよみがえらせる伝説の不死鳥の尾です。

エーテル

2500G

戦闘などでMPを使い切ってしまった場合、MPを回復する魔法の薬です。

コテージ

5000G

ワールドマップ上でしか使えませんが、宿屋のかわりをしてくれる貴重なアイテムです。全員のHP／MPが完全に回復します。

※ここで紹介した以外にも様々なアイテムが広大な世界のあちこちに眠っています。

魔法

魔法は大きく２つの系統に分けられます。黒魔法と白魔法です。黒魔法はこの世界の構造を研究し、そこから利用できる力を用います。それに対して白魔法は生命の持つ内なる力を解明し、それをコントロールして用います。黒魔法がかける相手を傷つけるのに対して、白魔法はかける相手をいやし、守ります。

魔法を身につける為には手に入れた魔法の本を読む必要があります。アイテム表示画面で魔法の本を選びAボタンを２回押し、続いてどのキャラクターに読ませるかを決めて下さい。本は消えてしまいますが、書かれていた事すべてが、読んだキャラクターの記憶に残り、その魔法が身につけられます。魔法の中には店では手に入らないものもあります。ダンジョンの奥深くに眠っていたり、モンスターが持っている事もあります。

魔法を使う為にはMPが必要です。どんなにすぐれた魔法を身につけていても、MPがなければ使う事が出来ません。特に戦闘中は予想以上にMPを消費してしまう事がありますので、魔法を使うキャラクターには常にMP回復のアイテムを持たせておくのがよいでしょう。

★黒魔法

ファイア	大地の奥底に眠るマグマの力を引き出して、炎で包み込む。
サンダー	大気の中の電気エネルギーを集めて、稲妻として落とす。
ブリザド	大気を急激に膨張させることにより温度を下げ、その冷気で包みこむ。
クラウダ	大地の中のあらゆる毒素を抽出し、かける相手の周りに集める。
ドレイン	かける相手のHPを吸いとって自分のものにする。
アスピル	かける相手のMPを吸いとって自分のものにする。
フレアー	原子同士を融合させ、そこから発するエネルギーをかける相手に投げる。
スリプル	脳に作用して、抵抗できない眠気を催す。
スタン	神経を麻痺させて、動きを止める。
ストップ	かける相手の時間を止めて、動けなくする。

コンフュ	脳に作用して、味方と敵と勘違いさせる。(同士打ちを起こす)
ブライン	視神経を使えなくして、盲目にする。盲目になると、命中率が低くなる。
カーズ	呪いをかける。敵は肩が重くなり攻撃が鈍くなる。
トード	かける相手が蛙になってしまう。蛙になると、どんな相手も無力になる。
ブレイク	かける相手が石像になってしまう。
デス	心臓を停止させ、体液の流れをとめて殺してしまう。
デジョン	通常＝1つ前の階にテレポート。戦闘＝次元の隙間に敵を弾き飛ばす。
バーサク	かける相手を興奮させて、攻撃力を高める。
ヘイスト	運動速度を速めて、攻撃回数を2倍にする。
オーラ	武器に炎や稲妻のオーラを加え、敵に対して攻撃力を高める。

★ 白魔法

ケアル	生命力を回復する、アンデッドモンスターにはダメージを与える。
レイズ	死んでしまった者を生き返らせる。
バスナ	戦闘中の一時的変化を治療する。（混乱、麻痺、小型化、沈黙、眠り、毒）
エスナ	永久的な状態の変化を治療する。（死、石、蛙、忘却、呪い、猛毒、盲目）
バリア	炎や冷気に対してバリアを張る。熟練すると、様々な攻撃を同時に防ぐ。
ブリンク	分身の術で、敵の攻撃を回避する。
プロテス	体の周りに薄い空気の膜をつくりダメージを減らす。
シェル	体の周りに薄い魔法の膜を張り、魔法に対する抵抗力を高める。
ウォール	魔法の壁を作って、黒魔法を防ぐ。
デスペル	かける相手のバリアを無効にする。

ミニマム	一時的に小さくして、無力化する。
サイレス	沈黙させて、魔法を使えなくする。
アンチ	MPを減らす。
フォーグ	呪文を忘れさせてしまう。
スロウ	神経を鈍らせて、攻撃回数を減らす。
チェンジ	かける相手と自分のHP、MPを入れ換える。
フィアー	恐怖を巻き起こして追い払う。
テレポ	ダンジョンから外にテレポートする。
ホーリー	聖なるエネルギーでダメージを与える。
アルテマ	究極の魔法と言われている。

成長

「ファイナル　ファンタジーII」では、従来のPRGの様な職業や経験値といった考え方はありません。あなたの戦い方が、キャラクターの個性を決定づけてゆくのです。

基本的には、使った能力が成長するという考え方で、それぞれの成長のシステムが作られています。例えば武器や魔法ではその１つ１つに熟練度（Skill Level）が設定されており、武器や魔法を使えば使うほどそれぞれの熟練度が上がり、それに従い絶大な威力を発揮する様になっています。

また、キャラクターの各ステータスも、単に戦闘を繰り返す事によって上がってゆくのではなく、戦い方や１つ１つの戦闘の内容によって、それぞれの数値が変化していく様になっています。ここでは、その成長システムについて詳しく説明しましょう。

まずはステータス画面の各項目について説明します。それぞれの数字の意味を知っておく事が、キャラクターの成長につながります。

各項目は次の様な意味があります。

★ちから

力の強さを表します。武器の命中率、ダメージに影響します。〝たたかう〟コマンドを選んだ回数により上がります。

★すばやさ

身のこなしのすばやさを表します。先制攻撃、回避率に影響します。敵の攻撃をうけた回数により上がります。

★たいりょく

体格の良さを表します。HPの増え方、魔法防御に影響します。HPの減った量に応じて上がります。

★ちせい

頭の良さを表します。黒魔法の成長率、ダメージに影響します。黒魔法を使った回数に応じて上がります。

★せいしん

精神の気高さを表します。白魔法の成功率、ダメ

ージに影響します。白魔法を使った回数に応じて上がります。

★まりょく

魔法の能力の強さを表します。MPの増え方、魔法防御に影響します。MPの減った量に応じて上がります。

★ききうで

そのキャラクターの利き腕です。

★こうげき

装備した武器(両手に装備している場合は利き腕)の攻撃力を表します。

★めいちゅうりつ

装備した武器(両手に装備している場合は利き腕)の攻撃回数と命中率を表します。武器を使った回数に応じて上がります。

★ぼうぎょ

装備した防具の防御力の合計を表します。

★かいひりつ

敵の攻撃を回避するレベルとその成功率を表します。敵の攻撃の目標になると上がります。

★まほうぼうぎょ

敵の特殊攻撃をかわすレベルとその成功率を表します。敵の特殊攻撃の目標になると上がります。

★じゅくれんど

それぞれの武器の現在のレベルとポイントを表します。攻撃回数や命中率に影響します。ポイントが100になると、レベルが１上がります。戦闘終了時に装備していた武器（装備していない場合は素手）のレベルが上がります。
※ステータスの中には他のステータスが上がった場合に下がってしまうものがあります。

ちせい……………………	ちからが上がった時
たいりょく………………	ちからが上がった時
ちから……………………	せいしんが上がった時

このような場合に下がることがあります。

熟練度

武器には、大きく分けて剣、つえ、やり、おの、弓、ナイフ、素手、と7つの種類があり、熟練度が上がるにつれ、それぞれの武器の攻撃回数や命中率が上がります。1度上がった熟練度は、同じ種類の武器の持ち換えにおいては、新しい武器にも引き継がれますが、違う種類の武器に持ち換えた場合は新しい武器の熟練度が攻撃に反映されます。例えば剣の熟練度を上げたキャラクターに攻撃力の高いおのを持たせたとします。しかし、それまでにおのを使った事がない場合、おのの熟練度は当然最低です。この場合確かに攻撃力は上がりますが、攻撃回数と命中率は非常に低くなってしまう為、総合的な攻撃能力は、低いという事になります。つまり、攻撃力の高い武器を使うより、そのキャラクターが最も熟練している種類の武器を使うという事が重要なポイントになります。

武器の場合、戦闘中の持ち換えが可能ですが、この場合使った武器すべての種類の熟練度が上がる訳ではなく戦闘終了時に手に持っている武器の熟練度のみが上がります。また、途中で逃げ出した時や、戦闘終了時にキャラクターが特殊な状態（死、石、蛙、忘却、呪い、猛毒、盲目、）

の時は上がりません。

武器を両手に持たせた場合、いずれの手の武器の熟練度も上がりますが、攻撃力は片手に持っている時よりも低下します。また、片手に武器を持たせ、片手は素手の場合は、どちらの手に持たせても攻撃力は変わりませんが、武器と盾を持たせる場合は必ず利き腕に武器を持たせないと攻撃力は大幅に低下します。

盾にも熟練度が設定されています。「ファイナルファンタジーII」において盾は、防御力を上げる為に使うのではなく、回避率を上げる為に使います。戦いを重ねるにつれ回避率も上がり、強い盾に持ち換えた場合も上がります。盾を使い込む事により、防具を身につけることによる回避率の低下を防ぐ事が出来ます。

魔法はその１つ１つに熟練度が設定されています。熟練度が上がるにつれ、その効果、効力と戦闘時における成功率が上がります。また魔法の熟練度は戦闘時のみでなく、通常に使用した時も上がります。

よいキャラクターを作るために

強いキャラクターを早く作り出す為には、赤魔術師的なキャラクター（戦士と魔法使いの両方の特性を持つキャラクター）を作らない様にする事です。これは剣士と魔法使いというキャラクターは、異なる特性を持つからです。ステータスの説明でも触れましたが、中にはあるステータスが上がると逆に下がってしまうステータスがある事にもよります。つまり、ちせい、せいしんのアップは魔術師になるには欠かせませんが、それは同時に、たいりょく、ちからという戦士にはなくてはならない数値を下げてしまう要素でもあるからです。これは、逆の場合にもあてはまります。その結果、努力の割にたいして育たないキャラクターが生まれてしまう訳です。もちろん、必ずしもそうなるという訳では有りませんが………。

やはり、強いキャラクターを早く作るためには、始めからどんなキャラクターにするかを自分の頭の中で決めて作るのが最終的にはゲームクリアの早道となるでしょう。もちろん、ゲームはどんなキャラクターでもクリアすることができます。

魔法一覧表

白魔法		黒魔法	
ケアル	HP回復	ファイア	炎攻撃
レイズ	死者復活	サンダー	稲妻攻撃
バスナ	一時的変化治療	ブリザド	冷気攻撃
エスナ	永久的変化治療	クラウダ	毒素攻撃
バリア	特殊攻撃バリア	ドレイン	HPを吸い取る
ブリンク	攻撃回避	アスピル	MPを吸い取る
プロテス	防御力UP	フレアー	エネルギー攻撃
シエル	魔法防御力UP	スリプル	相手を眠らせる
ウォール	黒魔法を防ぐ	スタン	神経麻痺攻撃
デスペル	バリア破壊	ストップ	相手の時間停止
サイレス	沈黙させる	コンフュ	混乱させる
アンチ	MP減少	ブライン	盲目にする
フォーグ	呪文忘れさせる	カーズ	呪を掛ける
チェンジ	H-P M-P全交換	トード	蛙に変える
フィアー	恐怖を与える	ブレイク	石に変える
テレポ	迷宮から脱出	デス	心臓を止める
ミニマム	小さくなる	デジョン	敵を弾き飛ばす
スロウ	攻撃回数減少	バーサク	攻撃力UP
ホーリー	聖なる力で攻撃	ヘイスト	攻撃回数２倍
アルテマ	究極魔法	オーラ	武器の力をUP

レベルアップ早見表

ステータス	成長の要素	どの要素が上がるか
ちから	戦いを選んだ回数	武器の命中率 〃　ダメージ
すばやさ	敵の攻撃目標になった回数	先制攻撃 回避率
たいりょく	HPの減った量	HPの増え方 魔法の防御
ちせい	戦闘中の黒魔法を使った回数	黒魔法の成功率 〃　効力
せいしん	戦闘中に白魔法を使った回数	白魔法の成功率 〃　効力
まりょく	MPの減った量	MPの増え方 魔法の防御
めいちゅうりつ 武器のレベル	その武器を使った回数	武器の命中率 〃　（攻撃回数）
かいひりつ	敵の攻撃目標になった回数	回避率
まほうぼうぎょ	敵の特殊目標になった回数	特殊攻撃をかわす成功率
まほう	使った回数	魔法の成功率 〃　の効力



FINAL FANTASY II PLAYER'S MANUAL STAFF

Yusuke Hirata/Hiroshi Nishioka/Shigeru Hasegawa

Yōko Suemitsu/Mayumi Kondō

"FINAL FANTASY II" Project Staff

CHARACTER DESIGN : YOSHITAKA AMANO

SCENARIO WRITER : KENJI TERADA

PROGRAMMER : NASIR GEBELLI

SQUARE

発売元 株式会社スクウェア

〒110 東京都台東区台東3-12-1 TEL.03-832-0857